INDY

INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS

VERSION FRANÇAISE



LucasArts™

Lucasfilm Games™

LUCASFILM GAMES™ PRÉSENTE

Indiana Jones et le Mystère de l'Atlantide
Le jeu d'action

Jeu conçu par Jon Dean, Chris Gibbs et Fred Gill.

D'après l'histoire "Le Mystére de l'Atlantide" de Hal Barwood et Noah Falstein.

Produit par Jon Dean (Directeur Conseiller du projet) , et Lucasfilm Games.

Codage IBM par Fred Gill.

Codage Atari ST et Amiga Commodore par Jon Steele.

Graphismes 16 bits par Chris Gibbs.

Dessins par Nick Cook.

Autres directeurs artistiques : Jon Knoles, Peter Chan, Avril Harrison, et Colette Michaud.

Musique d'Indiana Jones composée par John Williams.

Musique originale et effets musicaux par Martin Walker.

Directeur de production : Robin Parker et Marianne Dumitru.

Coordinatrice Internationale : Lisa Star.

Aide administrative : Anne-Marie Barrett, Alexa Eurich, Michele Harrell, Marcia Keasler, Laura O'Hare, Debbie Ratto, Kim Foulger, et Dawn Yamada.

Tests principaux par Mark Cartwright.

Testé aussi par Jesse Clark, Phil Cotton, Howard Harrison, Mara Kaehn, Michael Levine, Ron Lussier, Eli Mark, Dianna Myers, Robert Allen Rusk, Patrick Sirk, Kristina Sontag, et Tabitha Tosti.

Manuel écrit par Judith Lucero.

Emballage conçu par Annette Morin.

Manuel conçu par Mark Shepard.

Producteur imprimerie : Carolyn Knutson.

Nous remercions tout particulièrement George Lucas et Steven Spielberg.



A propos d'Indiana Jones et le Mystère de l'Atlantide

EN 1938, INDIANA JONES, archéologue-aventurier de grande renommée, est tombé sur deux objets - la statuette d'un minotaure et une perle mystérieuse - constituant d'après lui la preuve qu'Atlantis a, en effet, existé. Quand les objets furent volés, Indy découvrit que le voleur avait sur lui un article de magazine traitant d'un médium spécialisé dans la tradition d'Atlantis. "Madame Sophia" s'est avérée être Sophia Hapgood, une ancienne collégue d'Indy.

Indy retrouve Sophia à New York, et là le voleur réapparaît et s'empare de ses objets Atlantidiens à elle. Malgré son scepticisme sur l'approche mystique de Sophia d'Atlantis, Indy accepte qu'elle l'accompagne, dans sa recherche de l'île légendaire.

Indy et Sophia n'ont aucun moyen de savoir que le voleur est Klaus Kerner, un agent Nazi haut placé travaillant pour le Dr. Hans Ubermann. En utilisant les objets volés et l'une des perles (appelée "orichalcum"), Ubermann confirme sa théorie sur l'incroyable énergie que renferment ces perles. Kerner a été envoyé pour capturer cette source présumée d'orichalcum : Atlantis. Il veut absolument y parvenir et n'est pas disposé à laisser Indiana Jones s'interposer sur sa route.

Pendant ce temps-là, Indy et Sophia sont allés à Monte Carlo, et sont à la recherche d'un certain Alain Tottier, un antiquaire qui, espèrent-ils, pourra les aider dans leur lutte contre les Nazis pour trouver... Le Mystère de l'Atlantide !

Pour commencer à jouer

POUR COMMENCER À JOUER sur votre ordinateur, veuillez utiliser la carte de référence fournie avec le jeu. Celle-ci contient toutes les instructions spécifiques à votre ordinateur.

Le jeu débute par une série d'images décrivant les évènements débouchant sur l'arrivée d'Indy et Sophia à Monte Carlo, suivie par l'écran des crédits, le tableau des meilleurs scores, et une "Bande dessinée" montrant les astuces et les points critiques du jeu. Au cours de ce dessin animé, vous pouvez changer l'angle de vue (voyez la rubrique intitulée "contrôles au clavier", et votre carte de référence, pour plus de détails), ou bien vous pouvez appuyer sur la barre espace pour relancer la séquence. En appuyant sur la barre espace lorsque le titre sera à l'écran, vous chargerez la partie en cours.

Une fois que vous aurez commencé le programme, un code à deux chiffres apparaitra à l'écran, ainsi que la désignation d'une fenêtre. Faites correspondre le premier et le second chiffre sur les deux parties de la roue des codes, et tapez le code qui apparaît dans la fenêtre. Le jeu commencera si vous tapez le bon code.

A tout moment, au cours de la présentation (titre, crédits, meilleurs scores), vous pouvez taper F3 pour accéder aux options et utiliser les touches fléchées et la barre espace pour modifier les contrôles défectueux du jeu. Consultez la liste des défauts sur votre carte de référence.

L'écran

L'ÉCRAN comprend les éléments suivants :

* La *partie Action* est la plus grande de l'écran. C'est là que se déroule l'action.

* Le *Santé mètre* apparaît en haut à gauche de l'écran. Il montre l'état de santé du personnage choisi, celui-ci chûte si le personnage est blessé (on peut le faire remonter en mangeant du chocolat).

Si le niveau de santé tombe à un niveau critique, le personnage est assommé, capturé et emprisonné par les Nazis... L' autre personnage devra alors le libérer. S'ils sont capturés tous les deux, c'est la fin du jeu.

* Le *Compass* est situé en haut à gauche de l'écran. Il montre le chemin de sortie à partir du niveau et de la position du personnage. L'aiguille du compass se mettra à tourner lorsque vous serez au niveau de la sortie.

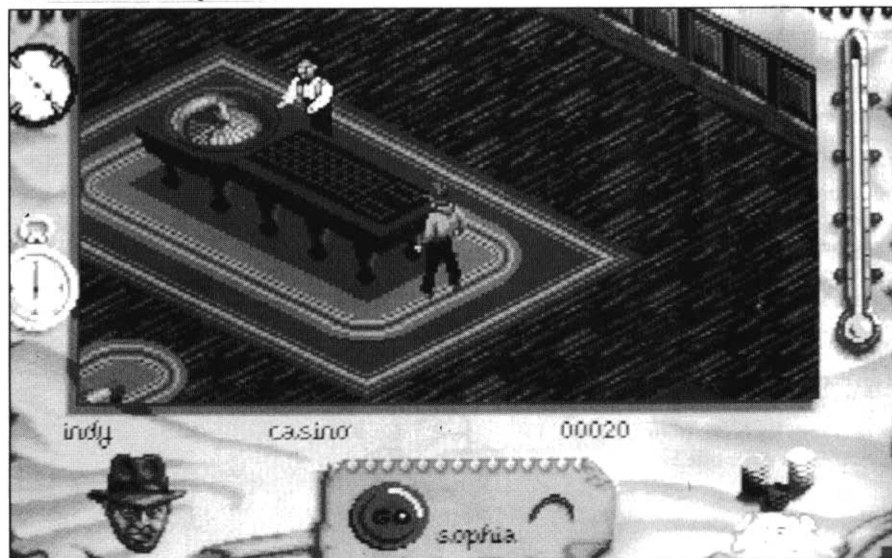
* *L'horloge* se trouve à gauche de l'écran. Elle est activée lorsqu'a lieu un évènement dépendant du temps - si elle fait un tour complet, le jeu prend fin.

* *L'icône du personnage* choisi montre le personnage que vous dirigez à l'instant-même et se trouve en bas à gauche de l'écran.

* *L'état de l'autre personnage* se trouve dans la partie basse de l'écran. La courbe sinusoïdale représente son **état de santé** : si elle est verte, l'état de santé est bon, si elle est jaune, il est critique. Si la courbe devient rouge, **l'autre personnage** a été capturé. La courbe se met à clignoter si **l'autre personnage** s'engage dans un combat. Le bouton vert indique que **l'autre personnage** est en mode "go"; le bouton rouge indique que vous avez mis **l'autre personnage** en mode "stop".

Pour plus de détails, voyez la rubrique ci-dessous "Contrôle des personnages et de l'angle de la caméra".

* *L'inventaire*, en bas à droite de l'écran, montre l'objet utilisé à l'instant-même.



Contrôle des personnages et de l'angle de la caméra.

AU DÉBUT DU JEU, vous dirigez Indy dans le casino Trottier de Monte Carlo. Sophia se trouve ailleurs dans le casino.

Vous pouvez choisir Indy ou Sophia grâce au clavier, au joystick ou à la souris. Le clavier est toujours actif ; le joystick et la souris sont des options à choisir avant de commencer le jeu. Voyez la description des commandes de clavier, joystick ou souris de votre ordinateur sur la carte de référence.

En appuyant sur la *touche personnage*, vous pourrez connecter Indy ou Sophia. Vous aurez le contrôle absolu du personnage que vous aurez connecté (le "*personnage en cours*") : les déplacements de *l'autre personnage* seront conditionnés par le mode dans lequel il aura été placé.

Le mode "go" l'autorise à se déplacer librement dans tout le domaine contrôlé par l'ordinateur. Le mode "stop" limite ce domaine à une zone beaucoup plus petite. Pour changer le mode *du personnage*, choisissez la bonne touche (rouge pour "stop" ou verte pour "go") dans *l'inventaire du personnage*, et appuyez sur la touche **USE**. Pour changer de mode plus rapidement, choisissez le bon bouton et appuyez sur la touche **USE** deux fois de suite.

Vous pouvez visualiser *Indiana Jones et le Mystère de l'Atlantide* selon quatre angles différents. En utilisant les quatre caméras, situées au Nord, Sud, Est ou Ouest de toute action dans le jeu, vous pourrez avoir une meilleure idée des zone explorées, et peut-être même découvrir des objets - ou des passages secrets - qui pourraient passer inaperçus, sans cette option. Vous verrez sur votre carte de référence les touches permettant de choisir l'angle de la caméra.

Au cours de leur recherche, Indy et Sophia auront souvent besoin de se défendre s'ils sont attaqués. Pour affronter un ennemi, assurez-vous que vous avez bien une arme, puis appuyez sur la touche USE. Au début, Indy ne peut se servir que de ses poings ou de son fouet, alors que Sophia peut attribuer de surprenants coups de pied si vous avez sélectionné les chaussures dans son inventaire. Au fur et à mesure que le jeu avance, vous trouverez d'autres armes, plus efficaces.

Si vous vous battez suffisamment bien, vous assommerez votre ennemi. Ceci constitue pour vous une chance d'éviter le combat. Mais méfiez-vous : un ennemi inconscient peut se ranimer rapidement et continuer le combat.

Ne l'oubliez pas, **l'autre personnage** peut s'engager dans un combat alors que **votre personnage** à vous est sollicité ailleurs. Jetez un oeil à l'état de santé de *l'autre personnage* ; si la courbe sinusoïdale se met à clignoter, vous devrez sélectionner le personnage et mener le combat.



Icônes messages

DE TEMPS EN TEMPS, les personnages auront besoin de communiquer avec vous. Etant donné que ni Indy ni Sophia ne parlent pas le langage local, les messages apparaitront sous forme d'icônes que vous devrez traduire comme suit :

 "Merci. Voici vos chips."

 "Merci. Voici votre monnaie pour les chips."

 "Désolé, cette table est réservée."

 "Vous ne pouvez plus continuer."

 "Désolé, pas de monnaie à cette table. Voyez la caissière pour payer les chips."

 "Vous devez rester à votre table jusqu'au résultat de votre pari."

 "Je suis désolé, vous avez perdu votre pari."

 "Félicitations, vous avez gagné votre pari."

 "Ne frappez pas les invités de l'hôtel."

 "Pariez."

  "Voici ce que j'ai à offrir. Qu'est-ce qui vous intéresse ?"

  "Faîtes-moi une offre."

  "N'insultez pas mon intelligence avec des montants aussi insignifiants !"

  "Assez de marchandages ! Vous m'avez fait perdre ma patience : partez maintenant."

  "Vous ne pouvez pas partir sans posséder une carte et le Dialogue Perdu."

  "Entrez le code de sécurité."

  "Le code de sécurité est caché dans les dialogues perdus."

  Console de Navigation Periscope

Designation...

▲▲ Il vous faut des bouts de fil de fer pour désamorcer la bombe.

▲■ Choisissez un fil de fer à couper.

▲✚ "Pour désamorcer la bombe Mark II, coupez les fils de fer comme suit :"

▲⧗ "Ne pas marcher sur la Grande Machine."

▲☰ "Personne ne passera sans que notre roi ne soit d'accord."

▲◉ "Le roi attend des cadeaux en assez grand nombre."

■● Choisissez un deuxième fil de fer à couper.

■■ La destination choisie a été atteinte.

■✚ Décodeur de messages (à utiliser avec le code Morse Allemand).

■⧗ Vous devriez partir tous les deux, à présent.

Les Niveaux

Casino

VOUS DÉBUTEREZ la partie dans le casino de Monte Carlo : Les tables de jeu sont truquées ; pourrez-vous éviter le piège et mettre la maison en banqueroute ?

Trouvez Monsieur Trottier et essayez d'obtenir le meilleur prix possible pour les objets et les armes qu'ils vous proposent - Gardez toujours un oeil sur le chapitre un des Dialogues Perdus de Platon.

Maintenant que les nazis savent que vous êtes là, vous ne pourrez plus sortir par l'entrée principale ...

Une fois que vous aurez décidé de votre future destination, vous devrez trouver une autre sortie.

Base Navale

EVITEZ LES PROJECTEURS se trouvant à l'extérieur de la base navale contrôlée par les nazis et essayez de maintenir à la fois Indy et Sophia à l'intérieur du périmètre de la base.

Trouvez alors l'entrée secrète de la base sous-marine se trouvant sous vos pieds : vous devrez vous servir d'un code secret pour avoir accès à l'ascenseur.

Base sous-marine

PAS DE COMBAT à ce niveau. Une réflexion rapide et des réflexes encore plus rapides uniquement.

Le sous-marin de recherche d'Ubermann est sur le point de partir - Destination : Atlantis.

L'alarme est en train de sonner. Les nazis savent que vous vous êtes échappés de la base navale.

Faîtes monter Indy et Sophia à bord du sous-marin avant que le temps qui vous était imparti se soit écoulé et que le sous-marin s'en aille (La grue de chargement semble être votre meilleure chance)

Le Sous-Marin.

LES NAZIS savent que vous vous trouvez à bord. Ils ont donc piégé le kiosque du sous-marin avec des bombes.

Avant de pouvoir rechercher ce sous-marin, vous devrez retrouver cette bombe avant la fin du temps imparti.

Frayez-vous un chemin à bord du sous-marin à l'intérieur des laboratoires secrets.

Vous devrez affronter l'agent nazi Klaus Kerner dans un de ces labos - Et il est armé de bombes chimiques!

Cherchez le périscope afin de pouvoir diriger le sous-marin vers les îles...

Une d'entre elles doit être Atlantis !

Les Iles

CES ILES peuvent toutes vous paraître identiques, mais c'est sous l'une d'elles que s'étend le continent perdu d'Atlantis. Vous devrez d'abord trouver un moyen de calmer le chef de l'île avant que les indigènes ne vous capturent.

Vous devrez alors aller dans la caverne sacrée du chef ... Sans cela, vous ne saurez jamais si vous vous trouvez sur la bonne île ou non.

Atlantis

VOUS RENCONTREREZ partout des nazis lors de votre course vers le coeur d'Atlantis.

Vous devrez les affronter tout en essayant de réactiver les machines d'Atlantis situées dans le sanctuaire extérieur.

Une fois que vous aurez réussi à vous frayer un chemin dans le sanctuaire intérieur, vous subirez l'attaque de créatures très étranges ... Essayez de savoir d'où elles viennent et d'arrêter ce mécanisme infernal avant qu'il soit trop tard.

